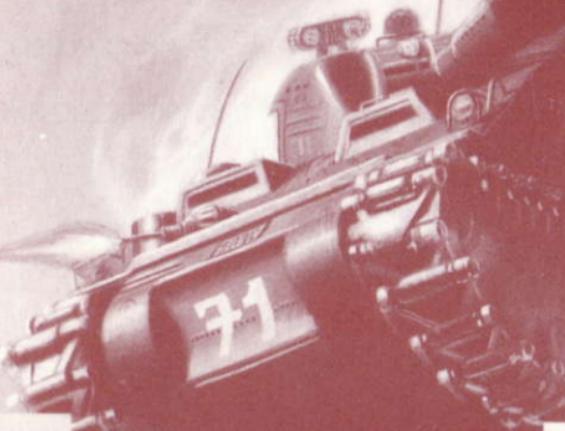


SHERMAN M1A1



CPC MANUEL



TABLE DES MATIERES

SHERMAN M4	1
PILOTAGE ET COMMANDES	2
MATERIEL AMERICAIN	5
MATERIEL ALLEMAND	6
CAMPAGNE DE NORMANDIE	8
CARTE DE NORMANDIE	9
MISSIONS DE NORMANDIE	10
CAMPAGNE DES ARDENNES	13
CARTE DES ARDENNES	14
MISSIONS DES ARDENNES	15
CONSEILS DU SGT BUCK	18
AIDE AU PILOTAGE	21

WHO'S WHO

Version originale	:	Didier Arnaud Patrice Beudoing
Code Amstrad CPC	:	Tony Huguenotte Patrice Beudoing
Graphisme	:	Christophe Perrotin
Ambiance sonore	:	M. W.
Responsable du développement:	:	Pascal Jarry
Carnet de bord	:	Christophe Perrotin
Documentation	:	Loïc Jegat
Attachée militaire	:	Major Renée Duplantou
Remerciements à	:	Vincent Baillet Bernard Aure Olivier Richez



SHERMAN M4

Le logiciel de combat de tank par LORICIEL.

Vous venez d'acquérir un programme LORICIEL et nous vous en félicitons.

SHERMAN M4 a demandé, pour sa réalisation, 8 mois de recherche, 2 mois de graphisme et 3 ans de programmation.

Un soin tout particulier a pu être apporté au réalisme, graphique et scénaristique, grâce à une collaboration étroite avec des historiens et spécialistes militaires.

Seules les cartes des batailles ne sont pas exactes, elles ont été recréées pour apporter le plaisir de jouer à cette fidèle simulation. Elles sont au nombre de 2 et chacune retrace une phase de la seconde guerre mondiale où les SHERMANS ont joué un rôle capital :

- L'ATTAQUE : Le débarquement de Normandie.
- LA DEFENSE : L'ultime attaque des blindés d'Hitler dans les Ardennes.
- LA STRATEGIE : Le désert avec ses pièges naturels et le "Renard" de l'Afrikakorps.

Au delà de la vérité historique, nous avons laissé la possibilité au joueur de modifier un certain nombre de paramètres : réalisme, adversaire, troupes...

Pour les fins stratèges, une partie peut même se jouer uniquement d'après la carte, mais comme il serait dommage de ne pas profiter des superbes graphismes et de la vision en "REALISTE 3D", vous pourrez voyager dans un tank commandé par l'ordinateur.

Vous pouvez à tout moment passer d'un SHERMAN à un autre, le piloter ou le laisser aux soins de l'ordinateur. Vous serez étonnés par le réalisme de ses décisions, ainsi que par les attitudes des tanks ennemis.

Nous vous souhaitons d'agréables heures avec SHERMAN M4.

PILOTAGE COMMANDES

Chargement

RUN "SHERMAN

Menu

CHOIX DE LA CAMPAGNE	:	Normandie ou Ardennes
MISSION	:	Choix de la mission 1 à 5 ou de la campagne
NIVEAU DE REALISME	:	Réglage des paramètres
LOGISTIQUE	:	Définition des paramètres
DEBUTER LA PARTIE	:	Engager le combat

La SELECTION de la rubrique se fait avec le Pavé Directionnel ou le Joystick.
La VALIDATION de votre choix se fait avec la Barre Espace ou le bouton de tir.

pilotage et commandes

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick

TIR

Barre espace et Bouton de tir du Joystick

RADIO

La RADIO vous permet de recevoir les ordres de mission ainsi que les messages des autres SHERMANS.

COMMANDES

C : Carte
P : Pause

Touche Enter : Pilotage Automatique

Changement de SHERMAN :

Touches 1,2,3,4

ESC : Sortie – fin de Scénario
– fin de jeu



cartes

COMMANDES DANS LA CARTE :

ORDRES DE DEPLACEMENT DES VEHICULES A PARTIR DE LA CARTE.

Passer de la carte aux demandes de déplacements : Touche Enter.

Sélectionner un Sherman : Touches 1 à 4. Celui-ci clignote, ainsi que le curseur, qui pointe sur la destination.

Changement de Sherman : Touches 1 à 4.

Déplacement du Curseur : Pavé Directionnel, Pavé Numérique ou Joystick.

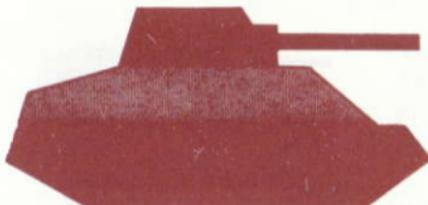
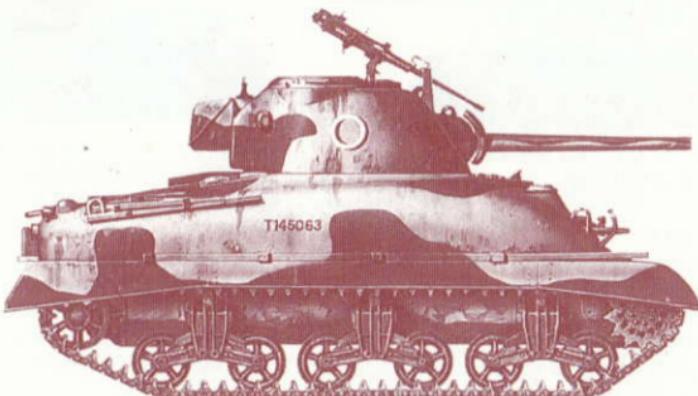
Valider un Déplacement : Barre espace ou Bouton de Tir.

Annuler un déplacement : Touche correspondant au numéro du Sherman déplacé.

Sortir de la carte : Touche ESC.



SHERMAN M4



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1941
VITESSE MAXIMUM : 52 KM/H
POIDS : 40 TONNES
LONGUEUR : 6 METRES
LARGEUR : 2.65 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM

Le SHERMAN M4 est sans conteste le plus célèbre des chars de combat alliés de la seconde guerre mondiale. Toujours très apprécié, il a servi longtemps après la fin du conflit dans presque toutes les armées du monde. Construit en énormes quantités (48071 toutes versions confondues). Son apparition sur le front d'El Alamein coïncida avec le commencement de la fin de la supériorité de l'Afrika Korps et des forces blindées de l'axe en général .



PANZERKAMPFWAGEN 5 tiger



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942

VITESSE MAXIMUM : 45 KM/H

POIDS : 54 TONNES

LONGUEUR : 8.45 METRES

Le tigre est à considérer comme le plus fameux des chars de combat de production allemande de toute la seconde guerre mondiale. Sa célébrité était due à son armement formidable, supérieur à celui de tous les blindés alliés et qui le demeura pendant les mois qui suivirent son apparition jusqu'à l'entrée en service de moyens capable de rétablir l'équilibre. elle provenait aussi de l'épaisseur de son blindage qui lui donnait une protection quasi-totale, impénétrable à la plupart des obus antichars de l'époque.

LARGEUR : 3.15 METRES

ARMEMENT : CANON DE 88 MM

NOMBRE DE TIR : 89



JAGDPANZER 5 jagd



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1963

VITESSE MAXIMUM : 47 KM/H

POIDS : 44 TONNES

LONGUEUR : 9.90 METRES

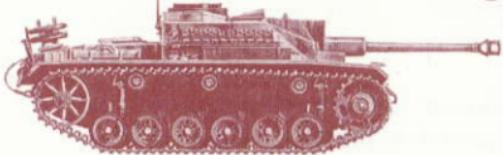
Le jagdpanzer 4 représente le maillon de transition entre les canons d'assaut et les chasseurs de chars allemands. Ces derniers étaient des engins blindés spécifiquement conçus pour mettre hors de combat d'autres engins blindés. Remarquablement simple de conception et de réalisation, bon marché car construits à base de composants de véhicules déjà en service, avec simplement un armement plus puissant, ces engins avaient un seul désavantage, l'absence de tourelle.

LARGEUR : 3.30 METRES

ARMEMENT : CANON DE 88 MM

NOMBRE DE TIR : 79

STURMGESCHÜTZ 3 stug 3

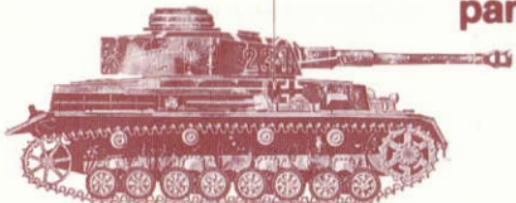


ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942
VITESSE MAXIMUM : 40 KM/H
POIDS : 24 TONNES
LONGUEUR : 6,77 METRES

LARGEUR : 2.95 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM
NOMBRE DE TIR : 87

Le sturmgeschütz, ou canon d'assaut, était un compromis entre l'automoteur et le char de combat dont il avait gardé quelques-unes des caractéristiques les plus intéressantes. Conçu d'abord pour l'appui direct de l'infanterie et destiné à agir au contact direct des hommes, le canon d'assaut se transforma au cours du second conflit mondial en une machine de guerre souple et efficace. Il se révéla capable de remplir toutes les missions d'appui des troupes motorisées ou cuirassées.

PANZERKAMPFWAGEN 4 panzer 4



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1943
VITESSE MAXIMUM : 38 KM/H
POIDS : 25 TONNES
LONGUEUR : 7 METRES

LARGEUR : 3.33 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM
NOMBRE DE TIR : 87

Conçu initialement comme char d'appui rapproché le Panzerkampfwagen 4 devint à partir de l'automne 1941 un char de combat capable d'affronter tout ennemi même à distance. Fabriqué à plus de 8000 exemplaires en tant que char moyen, son chassis permit en outre la réalisation d'une longue série d'automoteurs d'artillerie et de chasseurs de chars.

CAMPAGNE DE NORMANDIE

Normandie, Juin 44.

Nous vous conseillons de commencer par cette campagne, bien qu'elle ne soit pas chronologiquement la première, parce qu'elle est la plus facile.

La Normandie étant une campagne de progression, nous avons recréé pour vous une campagne à difficulté croissante.

Cette campagne, comme la prochaine est un condensé de ce que les troupes de SHERMANS ont rencontré. BUNKERS, BATTERIES COTIERES à détruire, villages à libérer sans trop de casse.

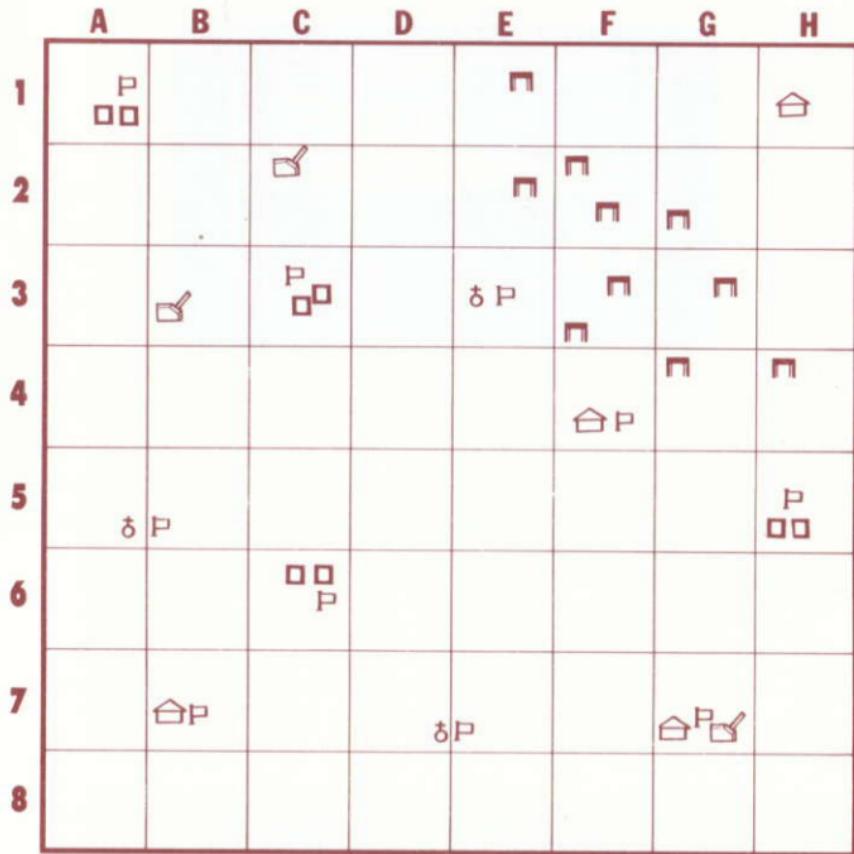
Pour coller à l'histoire, nous n'avons mis aucun nom propre sur la carte de Normandie. En effet, les troupes du débarquement connaissaient leur mission des semaines avant le "JOUR J", mais personne ne devait savoir où le débarquement aurait lieu.

Ils n'ont su que quelques heures avant, que le premier village qu'ils allaient reprendre aux Allemands, était Sainte Mère l'Eglise, en Normandie.

Vous allez affronter le GENERAL HEINZ GUDERIAN, père de l'armée blindée nazie et du BLITZKRIEG.

Bonne chance

CARTE NORMANDIE



 CANON
 HANGAR
 DRAPEAU

 MAISON
 BUNKER
 EGLISE



MISSIONS NORMANDIE

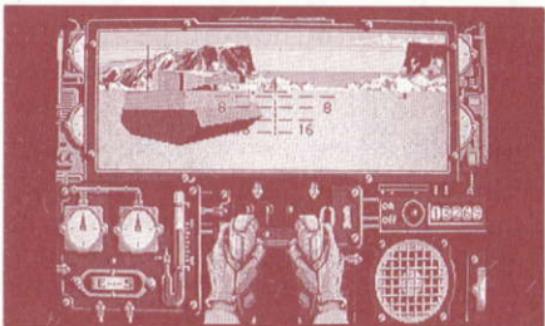


PHOTO ST.ATRI

Le débarquement a été rude, votre division de SHERMAN est la première à avoir touché le sol normand, alors que beaucoup d'autres sont déjà hors combat. Deux divisions avaient été prévues pour cette mission, il ne reste que la vôtre, de gros espoirs vous accompagnent.

MISSION NORMANDIE 1

Le débarquement a commencé, mais l'intérieur des terres est toujours protégé par des Bunkers. Nos troupes doivent prendre position dans la base ennemie située en F-4 en détruisant tous les BUNKERS.

MISSION NORMANDIE 2

Le Quartier Général a localisé deux pièces d'artilleries dans le secteur nord/ouest de la carte.

Ces deux batteries côtières occasionnent d'importants dégâts à nos troupes débarquant au nord. Il est impératif de les détruire au plus vite.

MISSION NORMANDIE 3

Les forces de l'Axe dispose d'une importante base en G-7 qui ravitaille trois divisions de panzer. Il faut rapidement anéantir ce soutien logistique ennemi pour continuer votre progression.

MISSION NORMANDIE 4

Détruisez la dernière base ennemie du secteur localisée en B-7.

MISSION NORMANDIE 5

Les forces de l'Axe ont été vaincues dans cette région, seuls certains villages sont encore sous le contrôle de petites unités ennemis. Le Quartier Général veut que le drapeau américain flotte partout jusque dans la plus petite bourgade normande. Un nettoyage par le vide s'impose.

CAMPAGNE DES ARDENNES

Ardennes, Décembre 44.

Pendant le débarquement, Hitler dormait.

Pendant la progression des forces alliées dans les territoires occupés, Hitler garde son calme car il pense que ses V2, bientôt opérationnels, vont rapidement conclure la guerre en sa faveur.

Quand il s'aperçoit que les Alliés sont bientôt en Allemagne, et que la petite force de frappe de 100 V2 sur Londres, ne vaut pas un seul des bombardements alliés sur la Ruhr, il décide de jouer une autre carte, sa dernière.

Hitler ordonne à tous les Blindés, qu'il a jusque là tenu en réserve, de fondre sur les Alliés occidentaux, pour endiguer leur avance.

Les Alliés, qui ont progressé plus vite que leurs ravitaillements sont surpris par cette offensive de la dernière chance.

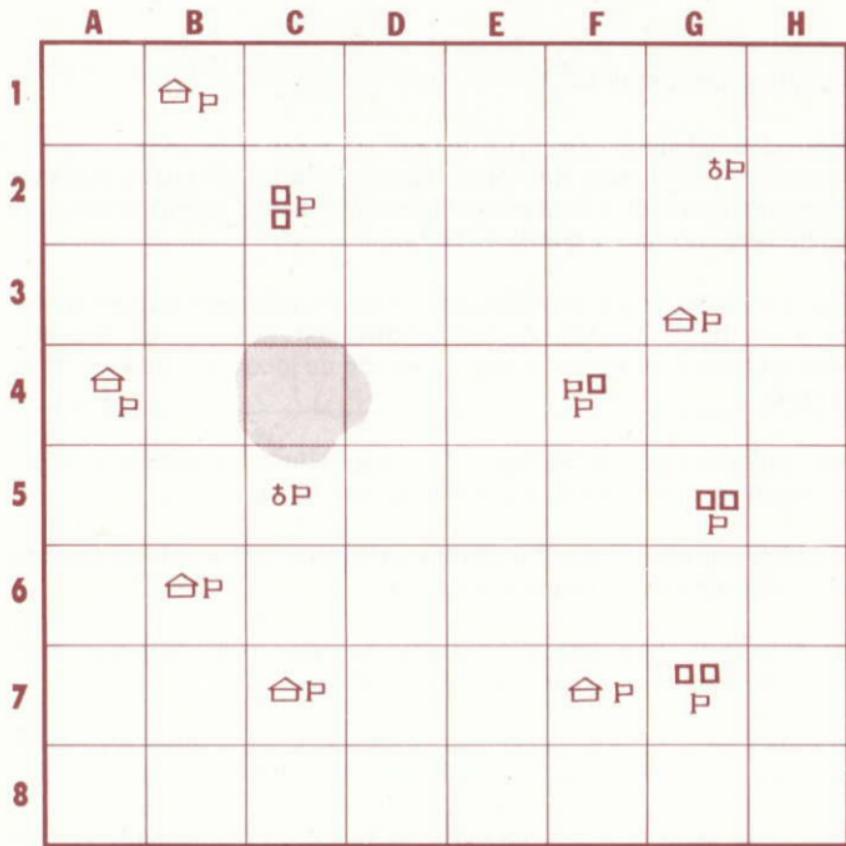
Les Allemands, dans cette ultime attaque, sont plus fanatisés que jamais et sont prêts à toutes les ruses pour vous vaincre.

La météo, en cette fin de décembre, ne permet aucun soutien aérien et le moral est bas car vos soldats passent Noël loin de leur famille.

Vous allez affronter KARL GERD VON RUNDSTEDT, commandant de l'offensive des Ardennes.

Bonne chance

CARTE ARDENNES



CANON



HANGAR



DRAPEAU



MAISON



BUNKER



ÉGLISE



MISSIONS ARDENNES

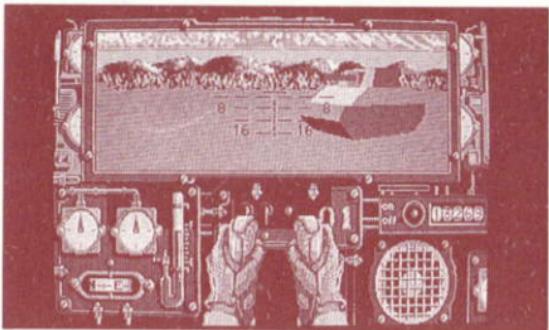


PHOTO ST. ATARI

Un soldat allemand vient d'être capturé. Il portait l'uniforme U.S., parlait parfaitement l'américain et n'a été découvert que grâce à un détail : il n'ouvrait pas ses paquets de CHEWING-GUM comme un vrai soldat américain. Il a parlé, il y aurait 150 soldats du REICH dans nos troupes. Il faut s'attendre à d'autres félonies de leur part, soyez sur vos gardes.

MISSION ARDENNES 1

Une patrouille de cinq blindés ennemis a été reperée dans la forêt située en C-4. Le Quartier Général vous demande de détruire rapidement cette patrouille pour que la progression de nos troupes ne soit pas stoppée.

MISSION ARDENNES 2

Les forces de l'Axe lancent une grande offensive, mais leurs réserves en carburant sont insuffisantes. Les divisions de PANZER vont sans doute essayer de prendre d'assaut nos dépôts de fuel. Votre mission est de détruire nos trois hangars situés en B-6, A-4, B-1.

MISSION ARDENNES 3

Après cette grande offensive allemande une contre offensive alliée s'impose de toute urgence. Il faut donc porter à l'ennemi un coup fatal en détruisant une base située en G-3.

MISSION ARDENNES 4

Suite à la destruction de la base se trouvant en G-3, le Quartier Général demande une progression dans les secteurs encore occupés par l'ennemi, et d'aller casser la base située en F-7. Cette attaque surprise va porter un mauvais coup au moral des troupes ennemis.

MISSION ARDENNES 5

Les bases ennemis sont toutes détruites. Il faut donc libérer à présent tous les villages qui restent encore sous le contrôle de petites unités allemandes.

CONSEILS DU Sgt BUCK



NOM : BUCK
PRENOM : JO
GRADE : SERGENT
NE LE : 18.11.1908
VILLE : DENVER, USA

Alors bande de on veut casser du tank mais on connaît rien de cette guerre ? Le seul moyen de rester en vie c'est de bien rentrer dans vos crânes de piaf les conseils du Sgt Buck sinon vous allez dérouiller méchant. Chacun de vos gestes est peut-être le dernier et si vous voulez survivre bande de il va falloir être aussi rusé qu'une loutre. Si l'ennemi vous colle au train, stoppez votre progression et tirez sur lui rapidement.

Attention ne restez jamais à l'arrêt trop longtemps au risque d'être localisé par l'ennemi. Ne vous aventurez pas hors des limites de la carte, vous pourriez vous perdre.

Et si après tous ces dangers vous êtes encore opérationnel, refueler vos SHERMANS en rentrant dans les hangars avant de répartir au combat.

CONSEILS DU Sgt BUCK

Les bases et campements vous appartiennent si ils arborent votre drapeau.
Si un SHERMAN entre en collision avec un drapeau allemand le drapeau devient américain et le camp est capturé.

Un regroupement est effectif si le drapeau de l'endroit est américain.

Les réparations seront effectuées pendant le REFUELAGE si le camp dispose de pièces détachées.

GLOSSAIRE

BATTERIE COTIERE	Canon (longue portée) située à l'intérieur des terres.
BLITZKRIEG	Combat éclair.
BUNKER	Fortification ennemi.
JOUR J	Date choisie pour désigner le jour de l'attaque.
REFUELAGE	Faire le plein des véhicules.

AIDE AU PILOTAGE

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick.

TIR

Barre espace et bouton de tir du Joystick.

COMMANDES

C : Carte.

P : Pause.

Touche Enter : Pilotage automatique.

Changement de SHERMAN :

Touche 1, 2, 3, 4.

ESC : Sortie - fin de scénario
fin de jeu.



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.